



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|------------------|
| <i>Commandes</i> | <i>2</i> |
| <i>Système triangulaire.....</i> | <i>3</i> |
| <i>Écran de jeu</i> | <i>4</i> |
| <i>Avant de commencer</i> | <i>6</i> |
| <i>Jeu en ligne</i> | <i>7</i> |
| <i>Crédits.....</i> | <i>8</i> |
| <i>Garantie</i> | <i>12</i> |
| <i>Service après-vente.....</i> | <i>13</i> |

Conception manuel : Satoshi Yamaguchi (Happy Valley)

Toutes les images proviennent d'une version de développement du jeu.

Des différences mineures par rapport à la version finale peuvent apparaître.

©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Team NINJA. Tous droits réservés.

Commandes



*Commandes type A affichées. Vous pouvez modifier la configuration de la manette dans **OPTIONS > COMMANDES > MANETTE**.

*Hors combat, reportez-vous aux commandes affichées dans la partie inférieure droite de l'écran pour voir quelles commandes sont disponibles.

Système triangulaire

La frappe est prioritaire sur la projection. Lorsque l'on vous saisit pour vous projeter, il est possible d'annuler la tentative avec une frappe.



La prise est prioritaire sur la frappe. En état critique, votre seule défense contre un adversaire est la prise.

La projection a priorité sur la prise. Lorsque l'on vous saisit pour une prise, il est possible d'annuler la tentative avec une projection.



Utiliser un coup prioritaire pour annuler le coup moins prioritaire de l'adversaire s'appelle un « contre supérieur ». Cependant, c'est le timing des coups qui détermine si la touche est normale, s'il s'agit d'un contre ou d'un contre supérieur. Les contres supérieurs infligent 50 % de dégâts de plus que les coups normaux.

| | |
|--------------------|---|
| FRAPPES | Coups de pied et coups de poing portent le nom de « frappes ». Les frappes constituent les briques de base des coups. Les frappes peuvent être hautes, à mi-hauteur et basses. |
| PRISES | Réalisez la prise adéquate pour arrêter l'attaque de votre adversaire et contre-attaquer avec l'un de vos propres coups. <ul style="list-style-type: none"> ↖ H contre les frappes hautes ← H contre les coups de poing à mi-hauteur → H contre les coups de pied à mi-hauteur ↙ H contre les frappes basses |
| PROJECTIONS | Si votre adversaire garde, servez-vous d'une projection pour passer sa défense. Vous pouvez projeter en étant debout ou accroupi. Observez la posture de votre adversaire et utilisez la bonne projection. |
| GARDES | La garde permet de bloquer la frappe de l'adversaire. Gardez debout pour bloquer les coups visant le haut du corps. Gardez accroupi pour bloquer les coups visant les jambes et les pieds. Si vous parvenez à garder, vous ne subirez pas de dégâts. |
| PAS DE CÔTÉ | Le pas de côté permet de se décaler latéralement rapidement pour éviter une frappe directe de l'adversaire. Vous pouvez frapper en faisant un pas de côté. |

Écran de jeu

Jauge de vie

Indique la vie qui reste au personnage. Elle descend à chaque coup reçu. Lorsqu'elle atteint 0, vous êtes K.O. et vous perdez le round.

La jauge devient rouge quand il ne reste plus que 50 % de vie. Indique que vous pouvez exécuter un coup puissant.



Compteur de round

Un cercle s'allume pour chaque round que vous avez gagné. Vous remportez le match quand tous vos cercles sont allumés.

Temps

Temps restant avant la fin du round. À zéro, le joueur ayant le plus de vie est le gagnant.

Statut

Affiche les informations sur le personnage, comme le nombre de combos réalisés.

ÉTAT CRITIQUE

Le personnage titube suite à un coup de son adversaire. Il ne peut faire que des prises. Lorsque vous titubez, vous ne pouvez pas être projeté.

COUP CRITIQUE

Le personnage a porté un coup qui a mis son adversaire en état critique.

CONTRE-FRAPPE

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait son coup. C'est le moment d'exécuter un combo aérien !

CONTRE-FRAPPE +

Le personnage a placé une frappe au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PRISE

CONTRE-PRISE +

Le personnage a placé une prise au moment où son adversaire amorçait une frappe.

CONTRE-PROJECTION

Le personnage a placé une projection au moment où son adversaire amorçait une projection.

CONTRE-PROJECTION +

Le personnage a projeté son adversaire au moment où celui-ci tentait une prise.

CRITIQUE BURST!

Le personnage ne peut ni garder, ni bloquer. Il est sans défense. Cela se produit en portant un coup d'impact critique qui inflige plus de dégâts que ne peut le supporter la jauge de vie lors d'un état critique.

COUP PUISSANT

Le personnage a réussi un coup puissant. Ce type de coup inflige de lourds dégâts.

Avant de commencer

Démarrer la partie



- 1 Insérez le disque de DEAD OR ALIVE 5.
- 2 Appuyer sur la touche START sur l'écran de titre pour afficher le menu Principal.
- 3 Sélectionnez un style de jeu.

Menu

| | |
|-------------------------|--|
| HISTOIRE | Suivez les personnages au long d'une histoire et apprenez les bases du combat. |
| COMBAT | Affrontez le système ou un autre joueur. Vous pouvez également vous entraîner aux coups et aux combos ici. |
| EN LIGNE | Connectez-vous au réseau et affrontez d'autres joueurs à travers le monde. |
| BONUS | Visionnez les ralentis et les photos que vous avez sauvegardés. |
| OPTIONS | Réglez les paramètres du jeu. |
| Marché Xbox LIVE | Se connecter au marché Xbox LIVE. |
| PASSE EN LIGNE | Saisissez un mot de passe en ligne. |

Sauvegarde et chargement

La sauvegarde des données est automatique en mode Histoire, après les combats et lorsque vous modifiez les paramètres de jeu. Ces données de jeu sont chargées au lancement du jeu.

*100 Ko d'espace libre sont requis pour sauvegarder la partie.

Jeu en ligne

Affrontez d'autres joueurs.

Sélectionnez Recherche pour trouver un salon ou Créer pour créer le vôtre. En créant votre salon, vous pouvez sélectionner différents paramètres de jeu.



Le jeu en ligne requiert un accès haut-débit et un compte Xbox LIVE.

Pour utiliser les fonctionnalités en ligne, vous devez disposer d'un Passe en ligne.

Reportez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations.

Menu

| | |
|-------------------------------------|--|
| <i>MATCH SIMPLE</i> | Participez à un combat dans une région et avec un nombre de rounds donnés. Le rang n'est pas affecté. |
| <i>MATCH DE CLASSEMENT</i> | Participez à un combat suivant le rang des joueurs (niveau de compétence). Victoires et défaites affectent le rang. |
| <i>SALON</i> | Combattez dans un salon pouvant accueillir 16 joueurs. Vous pouvez aussi assister aux matchs et discuter. Le rang n'est pas affecté. |
| <i>TABLEAU DES CHAMPIONS</i> | Voir le classement. |
| <i>LISTE DES COMBATTANTS</i> | La liste des combattants que vous avez enregistrés. Sélectionnez un combattant à défier. |

Rendez-vous à l'adresse URL ci-dessous pour remplir notre questionnaire produit :

<http://www.tecmokoei-europe.com/survey/doa5/>

Crédits

| | | | | | |
|---|---|--------------------------------------|---|---|---|
| Producteur | Yosuke Hayashi | Responsables conception jeu | Takeshi Omori Takayuki Saga Manabu Nagasaki | Concepteurs personnages | Shuichi Wada Hiromi Tsukazaki |
| Directeur | Yohei Shimbori | | | | Hiroyuki Yazaki Natsuko Kawakami |
| Direction artistique et scénario | Yutaka Saito | Responsable caméra temps réel | Akio Oyama | | Hideaki Takahashi Yasuaki Suzuki Machiko Hara Nozomi Furuta |
| Chef de projet | Kohei Shibata | Responsable localisation | Peter Garza | | Kana Yamamoto |
| Responsable de l'ingénierie | Yasunori Sakuda | Concepteurs | Motohiro Shiga Takeshi Suzuki Tsuyoshi Iuchi Masayuki Terao Tetsuya Nitta Gaku Arai Masaki Toyoda Ryusuke Kanda | Concepteurs environnement | Ryosei Muraki Koichi Yabata Tadashi Kawabe Chihiro Ootaka Kaori Kobayashi Sachiko Namba Yasuyuki Sato Rie Motonari Hiroyuki Kato Atsushi Goto |
| Responsables graphismes personnages | Hirohisa Kaneko Haruhiko Shikata | | Hidekazu Asada Kazunori Ogura Satoshi Ogata Shigeru Nagamatsu | | |
| Responsables graphismes environnement | Hideki Niimi Kensaku Tabuchi Shunsuke Fujita | Programmeurs | Yoshihiro Kimura Takashi Watanabe Yuichiro Watanabe Takayuki Teruya Yuta Yamazaki Haruhisa Ito Takahiro Onuki Daisuke Oikawa Wataru Iwasaki Junichi Koyama Tomoya Sakashita Masato Naito Kazuki Iwana Kenichi Uchiyama | Animation | Katsuhiro Yamauchi Chitose Sasaki Ryoji Abe Hideki Saito Takaaki Kurosawa Masayuki Fukushima Toshiaki Kondo Kenta Kawano Hirohisa Togase |
| Responsables des animations | Kosuke Wakamatsu Yoshiro Tachibana | | Masaaki Komatsu Tomohito Hanou Hiroshi Mochidome | Concepteurs effets | Naoki Yamamoto Takehiko Kanaoka Kazuki Osada Hiroyuki Kimura Akihiro Hayano Kazuya Fujii Mitsuaki Uchida |
| Responsable des cinématiques temps réel | Yoshiteru Tomita | | | | |
| Responsables des effets graphiques | Takamitsu Watanabe Osamu Yazu | | | | |
| Conception et direction sonore | Makoto Hosoi | | | | |
| Responsable graphismes techniques | Naoya Okamoto | Assistance à la programmation | Kojiro Seino Katsuyuki Okura Hiroya Usuda Yutaro Takahashi Hirotaka Kataoka Shota Nagata | Assistance effets visuels | Kazutaka Kato Jiro Yoshida |
| Responsable interface | Masayuki Sasamoto | | Tomoya Ichikawa Yasuhiro Nakamoto Hiroyuki Nishi Mizuki Yamamoto Takafumi Imanaga Kenichi Saito Mikiyasu Kambayashi Masaki Shibuya Shimpei Minato Tatsuro Orikasa | Cinématiques temps réel et caméra temps réel | Daisuke Inari Shuuichi Okada Kazuhiro Nishimura Yoshinori Kobayashi Yoshiki Horiuchi Katsuyuki Shimizu Yoshikatsu Yoshizawa Ikuo Harigai Shinichi Nakamura Takahiro Yadori |
| Responsable programmation graphique | Yuki Satake | | Michihiro Sato Atsushi Nakano | Artiste technique | Masaru Ueda Yusaku Kamekawa |
| Responsables programmation | Takeshi Kawaguchi Yoshinobu Suzuki Takeshi Mizobe | | | | |
| Responsables programmation bibliothèques | Taihei Obara Masanao Kimura | | | | |

Graphisme interface Yuki Nakajima

Images conceptuelles Tsutomu Terada
Tetsuya Amabiki
Chifumi Suzuki
Kazuhiro Higuchi
Mariko Hirokane
Yukiko Maruyama

Conception du son Shigekiyo Okuda
Hiroaki Takahashi
Mari Yoshida
Yosuke Kinoshita

Bruitages Atsuo Saito

Musique Yojiro Yoshimatsu
Ayako Toyoda
Masako Otsuka

Responsables AQ Manabu Kiguchi
Takayuki Nishikawa

Directeur studio Yoshinori Ueda

Voix japonaises

KASUMI Houko Kuwashima
AYANE Wakana Yamazaki
HAYATE Hikaru Midorikawa
RYU HAYABUSA Hideyuki Hori
HELENA Yuka Koyama
CHRISTIE Kotonno Mitsuiishi
LA MARIPOSA Maaya Sakamoto
HITOMI Yui Horie
BAYMAN Banjo Ginga
KOKORO Ayako Kawasumi
JANN LEE Nobutoshi Canna
LEIFANG Yumi Touma
TINA Yuko Nagashima
BASS Kenta Miyake
ZACK Bin Shimada
ELIOT Junko Minagawa
GEN FU Chikao Ohtsuka
BRAD WONG Unsho Ishizuka
RIG Hiroki Touchi
MILA Ryoko Shiraishi
AKIRA Miki Shinichiro
SARAH Lisle Wilkerson
PAI Minami Takayama
DONOVAN Moriya Endo
VOIX SYSTÈME Peter Garza

EN COLLABORATION AVEC

TECMO KOEI TIANJIN SOFTWARE CO., LTD.

CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL

D-Rockets

Équipe cinématiques
Directeur
cinématiques Ryuzi Kitaura

Responsable effets
visuels Masami Nikaido

Modification effets
visuels Takuya Okuwaki

Directeur animation Ryuichi Snow
Animateur Shoko Kitamura
Animateur Takashi Kawamura
Animateur Yumiko Takahashi

Caméra Motion
Capture NAGISA.Kamiyama
Gestuelle Suiken TAKAYUKI.Kamiyama

Équipe son

Producteur son Ryuzi Kitaura

Musique : [The Storied Journey of the Boy and the Drunk]
co-produit par D-Rockets & Graphicbeat
Musique de Hiroshi Motokura

Musique : [False Fate]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN
ENTERTAINMENT
Musique et instruments Lotus Juice

Thème de fin : [I'm a Fighter]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN
ENTERTAINMENT
Enregistré par Lotus Juice et HanaH

Musique : [Iet's get it]
co-produit par D-Rockets et RASHINBUN
ENTERTAINMENT
Musique de Lotus Juice et Yuya Kubo
Enregistré par Ichi-Go

Post Production

SKIP CITY Sai-no-kuni Visual Plaza/DIGITAL SKIP
STATION, INC.

SHIROGUMI INC.

Producteur Hiromasa Inoue

Producteur exécutif Masayo Ono

Directeur graphismes Chihiro Hashimoto

Art numérique Kaori Obara
Shinji Kato
Yasushi Shimajiri
Kazuki Watanabe
Daisuke Minatoya
Ayano Miki

Assistant producteur Mie Takenaka

STORYBOARD

tuetue Kombinato. Kiyoshi Okuyama

MOTION CAPTURE

Neo Agency Co., Ltd.

Coordination des
acteurs Motion
Capture Masaru Ikata
Direction des acteurs
Motion Capture Nobutoshi Takahashi
Acteurs motion
capture Katsuyuki Yamazaki
Yasunari Kinbara

Kentarou Shimazu
Asuka Yoshikawa
Akemi Hirota
Hiromi Shinjo
Nobuhiro Inohara
Kenji Satou
Hiromasa Masuda
Kazuhiro Inoue

KATSUGEKIZA Inc.

Acteurs motion
capture Wataru Koga
Keiichi Wada
Tony Hosokawa
Yuka Hino
Ayako Hino
Hiromasa Masuda
Motoki Kawana
Yutaka Kambe

Coordination action et
acteur motion capture Akira Sugihara

IMAGICA Corp.

Producteur motion
capture Tetsuya Kobayashi
Direction motion
capture Yoshiko Koyama
Édition motion capture Gaku Ohtsu

Lees TKD Jong Mok Lee
Tomoyasu Kataoka

TRADUCTION DU JEU
Rubicon Solutions, Inc
Bayard Co., Ltd

ENREGISTREMENT DES VOIX JAPONAISES
AONI PRODUCTION CO., LTD.
MIT STUDIO

ENREGISTREMENT DES VOIX ANGLAISES
Cup of Tea Productions Danielle Hunt
Lainie Bushey
Sam Riegel
Patrick Seitz

DEBUG

Pole To Win Co., Ltd.
Pole To Win America, Inc.

POLICES DE CARACTÈRES

Les polices de caractères incluses
sont développées exclusivement par
DynaComware.
KOEI SIGN WORKS CO.

DEAD OR ALIVE 5 9

ÉDITION JAPONAISE

Manuel Miyuki Kamei

Graphisme Jyumpei Yamamoto
Daisuke Hano

Web Design Hidenobu Kawabata

Relations publique et
marketing Hiroshi Murai
Hideyasu Matsuo

Business Development Takuya Negishi

ÉDITION AMÉRIQUE DU NORD

TECMO KOEI AMERICA Corporation

VP senior et directeur
des ventes Amos Ip
Directeur marketing Sean Corcoran
Coordination des
ventes Jae Chang
Responsable de
production Shinka Umezaki
Contrôleur Tad Saito

ONE PR

Principal Jeane Wong
Directeur RP Kjell Vistad
Coordination RP Zachary Gunnell

ÉDITION EUROPÉENNE

TECMO KOEI EUROPE LIMITED

Directeur des ventes Tom Vickery
Directeur marketing et
RP Marilena Papacosta
Community Manager Chin Soon Sun
Directeur général Yasutomo Watanabe

ÉDITION TAIWAN/ASIE

TECMO KOEI TAIWAN CO., Ltd.

VP senior et directeur
des ventes et du
marketing Sammy Liu

ÉDITIONS ÉTRANGÈRES

Développement
international Yukinori Yokoyama
Timothy Horst
Ina Liau

Marketing global Hiroshi Suzuki
Yasushi Tani
Tomohiro Tanimura

Développement global Hidekiyo Kobayashi
Takahiro Yamamoto
Shih Ping Lien
Carol Suzuki

Coordination Marko Bursac

Directeur de la
création Tom Lee

Coordinateur Toru Akutsu

REMERCIEMENTS

SEGA AM2 Virtua Fighter5 Team

The Fighters

Vanessa Arteaga
Sebastian "Chosen1"
Burton
Marie "Kayane" Norindr
Emmanuel "Master"
Rodriguez
Adande "sWooZie" Thorne
Paul "Rabies" Santoro
Gem Tumbaga

Ashitano-Tetsujin

Akihiro "Yamimax"
Nakamura
Hidetoshi "uranaha"
Furuya
Kenji "AKA" Takemori
Masato "mochi-A"
Yoshikawa
Naoki "NCR" Niisaka
Takahiro Tomiya
Takeshi "Take-P" Kakei
Yu "Mizuhi" Hasegawa

"Showdown"

Écrit, produit et joué par
Sebastian "Chosen1" Burton

IPL

Erik "Rikuto"
Argetsinger
Robb Chiarini Jr
Bryan "Dr. Dogg"
Dawson
Kat "Mystik" Gunn
David Ting

Vainqueurs Make Your Move

AKA
Demo-Kun
Juanes
Master Ari
Michitena
Mr. Wah
rapgeekman

Tout le monde Yazan Ammari
Revell "HurricaneRev"
Dixon
Jeremy "Black
Mamba" Florence
Khaled
"EmperorCow"
Habbab
Morris Hunter
Matt Ponton
Carl "Perfect Legend"
White

Crisp Branding
Agency
DOA Central
Enzyme Testing
Labs Inc.
Free Step Dodge
Insert Coin Clothing
Prima Games
Unequalled Media
Alisa Faber
Pierre Guijarro
Hiroya Kakehata
Yuri Ito
Riho Tsurumaki

Toute l'équipe Team
NINJA

Akira, Sarah, Pai characters © SEGA.
Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.



WEND OR FIVE 5 11

Garantie limitée à 90 jours

(Pour tout produit acheté au Royaume-Uni et en Europe)

TECMO KOEI EUROPE LTD. garantit ce disque contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît au cours de cette période de garantie de 90 jours, TECMO KOEI EUROPE LTD. remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

Pour bénéficier de cette garantie :

1. Inscrivez-vous sur notre site d'enregistrement en ligne :
<http://www.tecmokoei-europe.com/> (site Web en anglais uniquement).
2. Conservez la facture indiquant la date d'achat du produit, ainsi que le code CUP (code-barres) situé sur la boîte du jeu.
3. Si la garantie de votre jeu est prise en charge par un magasin, retournez le disque du jeu à ce dernier.
4. Si des problèmes techniques surviennent au cours des 90 jours de garantie, ils ne seront pas couverts par la garantie du magasin où vous avez acquis votre jeu. Dans ce cas, contactez le service après-vente de TECMO KOEI EUROPE LTD. au +44 (0) 1462 476130, entre 9H et 17H, du lundi au vendredi. Prix d'un appel téléphonique vers le Royaume-Uni. Service en anglais uniquement.
5. Si votre responsable service après-vente n'est pas habilité à résoudre votre problème par téléphone, il vous sera alors communiqué un numéro d'autorisation de retour (Return Authorisation Number). Notez ce dernier sur l'emballage du disque de jeu défectueux, et indiquez vos nom et adresse complets ainsi que votre numéro de téléphone. Optez pour une enveloppe recommandée et prépayée garantie en cas de perte ou d'avarie, joignez le double de votre facture et le code CUP (code-barres) avant expiration de la garantie et expédiez le tout à l'adresse ci-dessous :

TECMO KOEI EUROPE LTD.
Unit 209a, The Spirella Building
Bridge Road
Letchworth Garden City
Hertfordshire SG6 4ET
United Kingdom

Prévoyez 28 jours à compter de la date d'expédition avant de recevoir votre disque de jeu. Cette garantie n'est pas valable si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Service après-vente

TECMO KOEI EUROPE LTD. a fait tout son possible pour s'assurer de la fiabilité de ce produit et qu'il fonctionne correctement. Toutefois, si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de ce produit, veuillez contacter TECMO KOEI EUROPE LTD. à l'aide des coordonnées ci-dessous. Aucune aide en ligne ou par téléphone concernant les aspects non-techniques de ce produit ne vous sera fournie.

contact@tecmokoei.co.uk

+44 (0) 1462 476130

DEAD OR ALIVE® 5 ©2012 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. & Team NINJA. Tous droits réservés. DEAD OR ALIVE, TECMO, Team NINJA et le logo Team NINJA sont des marques déposées de TECMO KOEI GAMES CO., LTD. Le logo KT est une marque déposée de TECMO KOEI HOLDINGS CO., LTD. Tous droits réservés. Publié par TECMO KOEI EUROPE LTD. et développé par Team NINJA.